

Codex Sensoriel de Northern :

« Chaque royaume a ses arômes, ses viandes, ses boissons. Goûter Northern, c'est respirer ses dieux. »

 Boissons :

Valdara :

Vin de Saphir : vin bleu clair, rare, réservé aux banquets royaux.

Hydromel de Pacte : doux, fabriqué par les moines Exégètes, bu lors des serments sacrés.

Eaux de Fer : infusion sombre, goût métallique, symbole d'endurance.

Bière du Pacte : claire, légère, servie dans les temples.

Brune de la Crypte : sombre, forte, brassée dans les caves sous Caer Norwyn.

Darnholm :

Sang de Loup : alcool rouge brûlant, mêlé d'épices.

Liqueur de Cendre : noire, amère, distillée dans les forteresses.

Bière des Tours : bière noire, mousseuse, boisson des soldats.

Bière de Fer : goût minéral et amer, brassée avec l'eau ferrugineuse.

Selvaris :

Vin des Brumes : épais, servi dans des verres opaques, aux effets hallucinogènes.

Essence de Voile : distillat parfumé, bu en gorgées lors des banquets politiques.

Thé d'Ombrelle : infusion rare, liée aux pactes secrets.

Bière des Ombres : trouble, épicée, servie dans les tavernes masquées.

Brume Amère : bière pâle, légèrement hallucinogène, aux fleurs de brume.

Averna :

Vin Rouge des Coteaux : corsé, fameux pour ses lendemains douloureux.

Larmes de Marée : liqueur salée, distillée au bord de la Veine du Monde.

Bière Solaire : dorée, pétillante, populaire sur les marchés.

Bière des Dunes : épaisse, sucrée, brassée avec dattes et céréales du désert.

Virelya :

Infusion de Maedita : hallucinogène, utilisée pour harmoniser corps et esprit.

Eau de Brume : eau de source sacrée, purificatrice.

Vin des Ancêtres : léger, cérémonial.

Bière de Forêt : fruitée, aux baies sacrées.

Bière des Ancêtres : sombre, servie aux rites funéraires.

Tharaggorn :

Lait de Louve : fermenté, tiré des louves domestiquées.

Hydromel de Roche : épais et amer, brassé en altitude.

Eau des Hautes-Terres : glaciale, tenue pour sacrée.

Bière des Loups : épicée, bu avant les chasses.

Bière de Roche : épaisse, pâteuse, breuvage rude des clans.

Commun à tout Northern :


Lait Bleu : boisson du peuple, sucrée, parfois fermentée en petit-lait bleu.

Alcools de plantes :

Liqueur de Racine (Valdara), Eau d'Épines (Darnholm), Vin d'Herbe Noire (Selvaris), Liqueur de Brume (Virelya), Alcool de Lichen (Tharaggorn).

Importés via Aversa :

Rhum des Îles Lointaines, Vin des Tempêtes, Alcool de Feuille de Feu, Bouteilles de Givre, Lait de Serpent.

 Nourritures emblématiques :

Pain noir valdari : base du peuple.

Fromages de montagne darnholmiens : durs, salés, longue conservation.

Poissons bleus de la Veine du Monde : saumons grillés, spécialité de tout Northern.

Viande de cerf géant : prestige des nobles.

Soupe aux racines de Virelya : épaisse, légèrement euphorisante.

Gigot d'ours noir : interdit sauf rituels guerriers.

Galettes de chanvre selvariennes : sucrées, hallucinogènes.

Ragoût de chèvres de Parcival : spécialité de Tarn Valoré.

 Plantes & fumées :

Hallucinogènes

Maedita (Virelya) → visions spirituelles.

Fleurs de Brume (Selvaris) → rêves lucides.

Herbe du Loup (Tharaggorn) → transe guerrière.

Champignons de Fer (Darnholm) → hallucinations violentes.

Calmantes :

Vaeyllaa (Virelya) → apaise douleurs et angoisse.

Herbe des Veines (Valdara) → digestive.

Racine de Sélenn (Averna) → contre la chaleur.

À fumer / inhaler :

Chanvre de Selvaris, Feuilles de Kaerr (Darnholm), Fumée d'Orval (Valdara), Herbes des Marées (Averna), Encens de Virelya, Herbe du Loup (Tharaggorn).


Modes :

Infusion (Virelya, Valdara, Averna).

Rouler et fumer (Selvaris, Darnholm).

Inhaler (Tharaggorn, Selvaris).

Pipe (Averna, Valdara, Virelya).

 Repas carnés :

Viandes domestiques :

Pigeon rôti valdari.

Chèvres grillées de Parcival.

Mouton en ragoût.

Porc fumé de Selvaris.

Gibier noble :

Cerf géant en sauce rouge.

Chevreuril rôti des Hautes-Terres.

Sanglier darnholmien.

Prédateurs & bêtes légendaires  
Viande d'ours noir (rituelle).

Steak de grizzly légendaire.

Soupe de renard.

Viande de loup géant (taboue).

Petites viandes :

Blaireau en ragoût (Virelya).

Belette fumée.

Lynx rôti.

Oiseaux de proie :

Aigle rôti (tabou, famine seulement).

Vautour grillé.

Faucon en brochette (Selvaris).

Produits de rivières et lacs :

Saumon des neiges grillé.

Brochet valdari.

Anguille de vase frite.

Produits marins :

Crabes écarlates d'Averna.

Crevettes grises de Virelya.

Poissons salés de la Veine du Monde (soldats).

1 écu de cuivre = un pain noir ou un verre de lait bleu.

1 écu d'argent = 100 cuivres.

1 écu d'or = 100 argents = 10 000 cuivres.

Liste des prix en moyenne :



Boissons :

Pain noir valdari, verre de lait bleu → 1 cuivre (base).

Bières populaires (Bière du Pacte, Bière des Tours, Bière Solaire, Bière de Forêt, etc.) → 5 à 10 cuivres la chope.

Hydromels, bières nobles (Brune de la Crypte, Hydromel de Pacte, Hydromel de Roche, Bière des Ancêtres) → 20 à 30 cuivres.

Vins courants (Vin Rouge des Coteaux, Vin des Ancêtres) → 40 à 60 cuivres la bouteille.

Alcools plus raffinés ou forts (Sang de Loup, Liqueur de Cendre, Larmes de Marée, Eau d'Épines) → 1 à 2 écus d'argent.

Alcools rares ou sacrés (Vin des Brumes, Essence de Voile, Vin de Saphir, Liqueur de Brume) → 5 à 10 écus d'argent.

Imports exotiques (Rhum des Îles, Vin des Tempêtes, Feuille de Feu, Bouteilles de Givre, Lait de Serpent) → 15 à 50 écus d'argent, parfois plus si rare.

Vin de Saphir (banquets royaux) → au moins 1 écu d'or la coupe.

#### Nourritures emblématiques :

Pain noir valdari, fromages de montagne, ragoût de chèvre, soupe de racines → 1 à 10 cuivres.

Poissons bleus, brochet valdari, anguille de vase frite → 10 à 30 cuivres.

Porc fumé, pigeon rôti, belette fumée → 20 à 50 cuivres.

Chevreuril rôti, mouton en ragoût → 1 écu d'argent.

Sanglier darnholmien entier (banquet) → 5 à 10 écus d'argent.

Cerf géant en sauce rouge → 20 écus d'argent (festin royal).

Gigot d'ours noir (rituel) → inestimable, jamais vendu légalement.

Steak de grizzly légendaire → légendaire, réservé aux clans → pas de prix fixe, mais l'équivalent de plusieurs écus d'or.

Viande de loup géant, aigle rôti, faucon en brochette → tabou → prix clandestins → 2 à 5 écus d'or au marché noir.

Crabes écarlates, crevettes grises, poissons salés → 1 à 5 écus d'argent (plat de port ou ration militaire).

### Plantes & fumées :

Vaeyllaa (calmante), herbe des Veines, racine de Sélenn → 5 à 15 cuivres la dose.

Chanvre de Selvaris, feuilles de Kaerr, herbes des Marées → 10 à 50 cuivres la roulée ou pipe.

Encens de Virelya raffiné → 1 écu d'argent le bâton.

Maedita (hallucinogène sacrée), fleurs de brume, champignons de fer → 2 à 5 écus d'argent la dose.

Herbe du Loup (transe guerrière) → prix rituel, pas marchand, mais au marché noir : 1 à 2 écus d'or la poignée.

### Échelle sociale des prix :

1 cuivre → peuple (pain, lait, repas de base).

10 cuivres – 1 argent → taverne, soldat, artisan.

2 – 20 argents → nobles, banquets locaux.

1 – 5 ors → royauté, contrebande, artefacts, raretés.

10 ors et plus → unique, sacré, légendaire (grizzly, vin de saphir, tabous).